

JP5237217

Publication Title:

JP5237217

Abstract:

Abstract of JP5237217

PURPOSE: To provide a slot game machine having an increased degree of tension or excitement which will not lose interest of a player by changing a disposition display condition when a specified combination of pictures is detected by a first disposition detecting means, and making a display of a second group disposition with delay to a disposition display time for the first group of pictures.

CONSTITUTION: When a coin is charged from a coin charge port, with a start button pushed, or when a bet coin number is 5, for example, a CPU circuit 1 drives stepping motor reels through an output circuit 6 and a motor driver 7 to start driving rotation of the reels, and stops rotation of two of the reels at a specified time. Whether or not lateral or diagonal combination of pictures when the two reels are stopped is a winning pattern is determined. When the winning pattern is not formed, the other-eve reel is stopped at the same timing as stoppage of rotation of the two reels, while when the winning pattern is formed, stoppage of the other one reel is delayed in stopping than a normal one.

Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

Courtesy of <http://v3.espacenet.com>

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-237217

(43) 公開日 平成5年(1993)9月17日

(51) Int.Cl.⁵

識別記号 庁内整理番号
516 B 8907-2C
512 8907-2C

F 1

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 3 (全 6 頁)

(21)出願番号 特願平4-75537

(22)出願日 平成4年(1992)2月26日

(71)出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72) 発明者 熊谷 秀男

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイトイビルディング 株式会社タイトー内

(72) 発明者 田中 敏博

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイ
イトービルディング 株式会社タイトー内

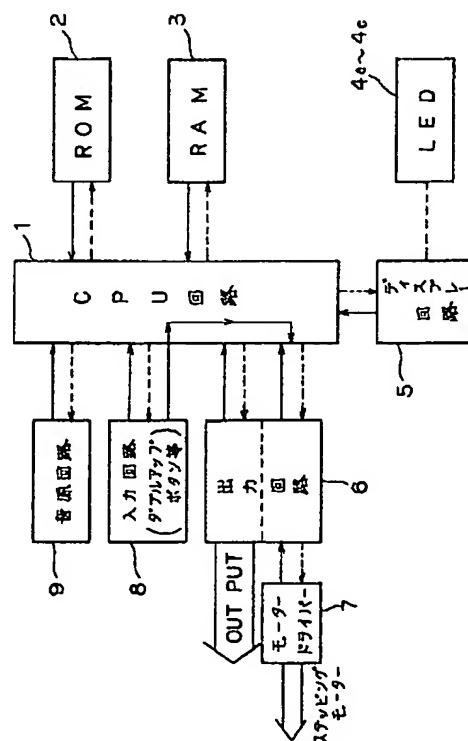
(74)代理人 奎理士 山田 武樹

(54) 【発明の名称】 スロットゲームマシン

(57) 【要約】

【構成】 本発明のスロットゲームマシンは、第1の配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに、配列変更手段が配列表示状態を変更すると共に、配列表示手段が第1の群の絵柄を配列表示する時間よりも遅らせて第2の群の配列表示を行うように構成される。

【効果】 各リールの停止するタイミングをゲームの途中結果に応じて変更するようにしたので、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めたスロットゲームマシンを提供することが可能となる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】複数種類の絵柄を第1の群および第2の群に分けて行列状に配列表示する配列表示手段と、前記配列表示手段が表示した配列状態の第1の群が所定の絵柄の組合せであるか否かを検出する第1の配列検出手段と、前記第1の配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに前記配列表示手段が配列表示した第2の群を変更する配列変更手段と、前記配列表示手段および前記配列変更手段が表示した配列状態の第1の群および第2の群が所定の絵柄の組合せであるか否かを検出する第2の配列検出手段を具備し、前記配列変更手段は前記配列表示手段が第1の群の絵柄を配列表示する時間よりも遅らせて第2の群の配列表示を行うことを特徴とするスロットゲームマシン。

【請求項2】第1の群が左端および中央の2列であり、第2の群が右端の1列であることを特徴とする請求項1記載のスロットゲームマシン。

【請求項3】配列変更手段は右端の1列の絵柄を第2の群として移動すると共に、移動速度を徐々に減速しながら第2の群の配列表示を行うことを特徴とする請求項1記載のスロットゲームマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

【0002】本発明は、複数種類の絵柄を行列状に表示して、絵柄の組合せに応じてコインの払出しを行うスロットゲームマシンに関する。

【0003】

【従来の技術】

【0004】従来のスロットゲームマシンとして、複数種類の絵柄を表示したリールを複数列（例えば3列）に並べ、複数列のリールを回転および停止させたときの絵柄の組合せに応じてコインの払出しを行うメカ式のスロットゲームマシンが存在する。

【0005】この従来のメカ式スロットゲームマシンでは、まずゲームの賭け枚数を決定してゲームを開始すると、所定時間後に各リールが左から順に停止し、絵柄の組合せが入賞の組合せの場合にはオッズに応じてコインの払出しが行われることで、1回のゲームが終了する。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】このような従来のスロットゲームマシンでは、各リールの停止するタイミングが同じであるためにゲームにめりはりがなく、プレイヤーにすぐに飽きられるおそれがある。また、そのためにプレイヤーのプレイ時間が短くなるという問題点がある。

【0008】本発明は、上記の問題点に鑑みてなされたもので、各リールの停止するタイミングをゲームの途中結果に応じて変更することで、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めることのできるス

ロットゲームマシンの提供を目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】

【0010】この目的を達成するために、本発明のスロットゲームマシンは、複数種類の絵柄を第1の群および第2の群に分けて行列状に配列表示する配列表示手段と、配列表示手段が表示した配列状態の第1の群が所定の絵柄の組合せであるか否かを検出する第1の配列検出手段と、第1の配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに配列表示手段が配列表示した第2の群を変更する配列変更手段と、配列表示手段および配列変更手段が表示した配列状態の第1の群および第2の群が所定の絵柄の組合せであるか否かを検出する第2の配列検出手段を具備し、配列変更手段は配列表示手段が第1の群の絵柄を配列表示する時間よりも遅らせて第2の群の配列表示を行うように構成される。

【0011】

【作用】

【0012】上記構成のスロットゲームマシンにおいては、第1の配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに、配列変更手段が配列表示状態を変更すると共に、配列表示手段が第1の群の絵柄を配列表示する時間よりも遅らせて第2の群の配列表示を行うようにして、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めている。

【0013】

【実施例】

【0014】以下、本発明の実施例を図面に基づいて説明する。

【0015】図1は、本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すブロック結線図である。

【0016】図1において、1は図4と共に後述するプログラムに従ってスロットゲームマシン全体を制御するCPU回路であり、2はこのプログラムを記憶させたROMである。3はCPU回路1の作業領域として使用されるRAMである。

【0017】プレイヤーは、図2にボタン12～16で示されるダブルアップボタン13等の入力回路8を操作する。このプレイヤーが入力回路8を操作した結果は、CPU回路1に伝えられる。CPU回路1は後述するプログラムに従ってディスプレー回路5、出力回路6、および音源回路9に出力信号を送り、それぞれディスプレーの表示制御、ステッピングモーター（図示せず）の駆動制御、およびゲーム音の制御を行う。

【0018】ディスプレー回路5はスロットゲームマシン10（図2参照）の前面に設けられたディスプレーを駆動制御する回路であり、特に、5つのLED4a～4eによってペイラインを表示している（図2参照）。

【0019】出力回路6は3個のステッピングモーター

(図示せず) の駆動制御を行い、3つのリール11a～c (図2および図3参照) の回転駆動および停止の制御を行う。リール11a～cにの周囲には、図3に示すように、複数種類の絵柄が描かれており、図2および図3の縦方向に回転移動する。スロットゲームマシン10の前面では、3つのリール11a～cのそれぞれについて3つの絵柄が表示され、合計9個の絵柄が行列状に表示される。3つのリール11a～cが停止したときの絵柄の横または斜の列が予め決められた絵柄の組合せになった場合に、オッズに応じてコインの払出しが行われる。

【0020】横または斜のいずれの列が、予め決められた絵柄の組合せになった場合にコインの払出しが行われるかは、オッズ (コインの賭け枚数) によって異なる。すなわち、コインの賭け枚数が1のときにはLED4a (図2参照) で示される1本の横の列が、予め決められた絵柄の組合せになった場合にコインの払出しが行われる。コインの賭け枚数が2のときにはLED4aおよび4b (図2参照) で示される2本の横の列のいずれかが、予め決められた絵柄の組合せになった場合にコインの払出しが行われる。以下同様にして、コインの賭け枚数が5のとき (MAX BETのとき) にはLED4a～e (図2参照) で示される5本の横または斜の列のいずれかが、予め決められた絵柄の組合せになった場合にコインの払出しが行われる。

【0021】なお、図3に示したSEVEN、G、BELL、1-BAR、2-BAR、3-BARの文字は、それぞれ数字の7、ゴースト (空白)、ベルのマーク、1つのバー、2つのバー、3つのバーがリール11a～c上に描かれていることを示している。即ち、リール11a～c上にはこれらの文字は記載されておらず、絵柄のみが描かれている。

【0022】図4は、CPU回路1のプログラムを説明するフローチャートである。プログラムがスタートすると (ステップS1)、まずスロットゲームのベット (BET) を行うようにプレイヤーに促す (ステップS2)。ベットとはコインを賭けることであり、図2に示すコイン投入口17からプレイヤーがコインを投入することを意味する。このコインの投入枚数が、上述したオッズ (賭け枚数) となる。

【0023】プレイヤーがベットを行ってスタートボタン16 (図2) を押すか、またはコインの賭け枚数が5のとき (MAX BETのとき) には、CPU回路1は出力回路6およびモータードライバー7を介してステッピングモーターリール (図示せず) を駆動し、リール11a～cの回転駆動を始める (ステップS3)。これによってゲームがスタートする。

【0024】その後、一定時間後にCPU回路1はリール11aと11bの回転を停止させる (ステップS4)。停止のさせ方については、いくつかの仕様が考えられる。例えば、リール11aを停止させてからリール

11bを停止させる仕様や、リール11aと11bを同時に停止させる仕様、プレイヤーが操作してリール11aおよび11cをそれぞれ個別にマニュアルで停止させる仕様等が考えられる。

【0025】リール11aと11bの回転を停止すると、CPU回路1はリール11aと11b停止したときの絵柄の横または斜の列が予め決められた絵柄の組合せ (役が成立する組合せ) であるか否かの判定を行う。役が成立しない場合 (ステップS5) には、リール11aと11bの回転停止と同じタイミングでリール11cの回転を停止させ (ステップS7)、次の入賞の判定 (ステップS9) に移る。

【0026】役が成立する場合 (ステップS6) には、図5に示すように、リール11cの停止を通常より遅らせて停止させる (ステップS8)。このとき、リール11cの回転速度は徐々に減速するのが好ましい。

【0027】リール11a～cの全部の回転を停止させると、CPU回路1はリール11a～cが停止したときの絵柄の横の列が予め決められた絵柄の組合せ (入賞の組合せ) であるか否かの判定を行う (ステップS9)。入賞が無い場合にはゲームを終了して、直ちにステップS2に戻る (ステップS11)。入賞が有る場合には、次のゲーム進行状態 (ダブルアップゲーム) に移るか、コインの払い出しを行うかをプレイヤーに問合せる (ステップS12)。次のゲーム進行状態 (ダブルアップゲーム) に移ることを選択した場合にはステップS13に移行し、コインの払い出しを選択した場合には、コイン払出口18 (図2参照) を介してコインの払い出しを行ってからステップS2に戻る。

【0028】以上、本発明を実施例により説明したが、本発明の技術的思想によれば、種々の変形が可能である。例えば、上述した実施例においては、複数列のリールを回転および停止させるメカ式のスロットゲームマシンとして説明したが、メカ式に限定されることはなく、陰極線管に絵柄を表示するようにしたスロットゲームマシンにも本発明を適用することが可能である。

【0029】また、左端、右端、中央の各リール11a～cが停止する順序は、上述した実施例においては、リール11aおよび11bが停止した後に右端のリール11cが停止するものとして説明したが、リール11aおよび11cが停止した後に中央のリール11bが停止するようにもできる。さらに他の停止順序を採用することも可能である。

【0030】

【発明の効果】

【0031】以上のように、本発明のスロットゲームマシンによれば、第1の配列検出手段が所定の絵柄の組合せであることを検出したときに、配列変更手段が配列表示状態を変更すると共に、配列表示手段が第1の群の絵柄を配列表示する時間よりも遅らせて第2の群の配列表

示を行うようにして各リールの停止するタイミングをゲームの途中結果に応じて変更するようにしたので、プレイヤーに飽きられことなく、また緊張や興奮の度合いを高めたスロットゲームマシンを提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すブロック結線図である。

【図2】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示す正面図である。

【図3】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すリールの正面図である。

【図4】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すフローチャートである。

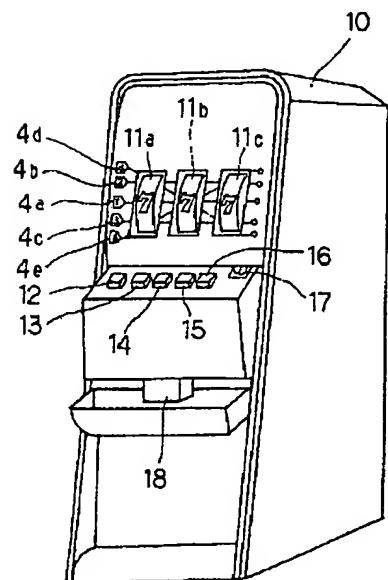
【図5】本発明によるスロットゲームマシンの一実施例を示すリールおよびLEDの正面図である。

【符号の説明】

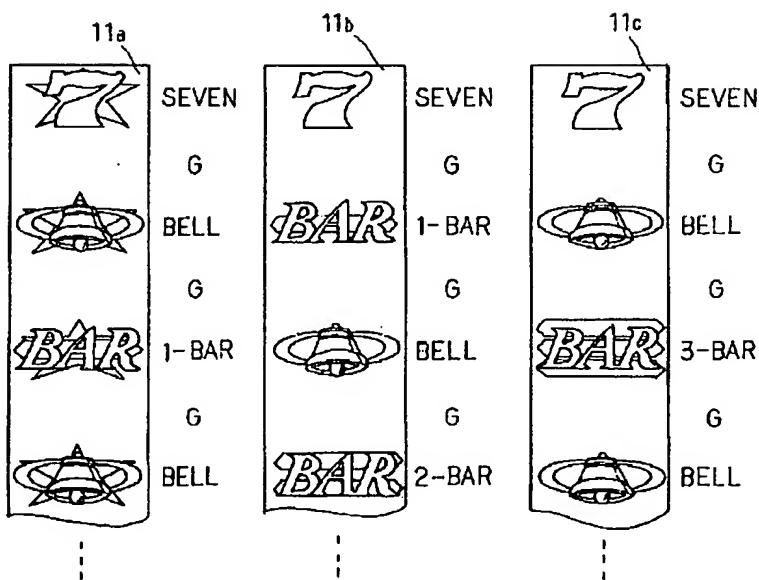
1 CPU回路

- 2 ROM
- 3 RAM
- 4 a~4 e LED
- 5 ディスプレー回路
- 6 出力回路
- 7 モータードライバー
- 8 入力回路
- 9 音源回路
- 10 スロットゲームマシン
- 11 a~11 c リール
- 12 ベイアウトボタン
- 13 ダブルアップボタン
- 14 マックスベットボタン
- 15 1ベットボタン
- 16 スタートボタン
- 17 コイン投入口
- 18 コイン払出口

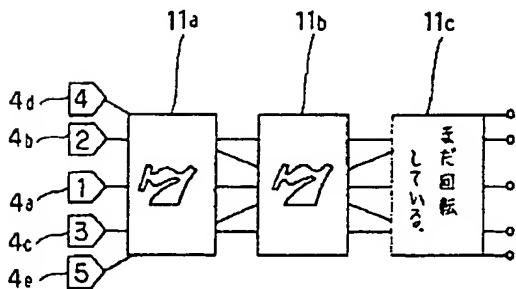
【図2】



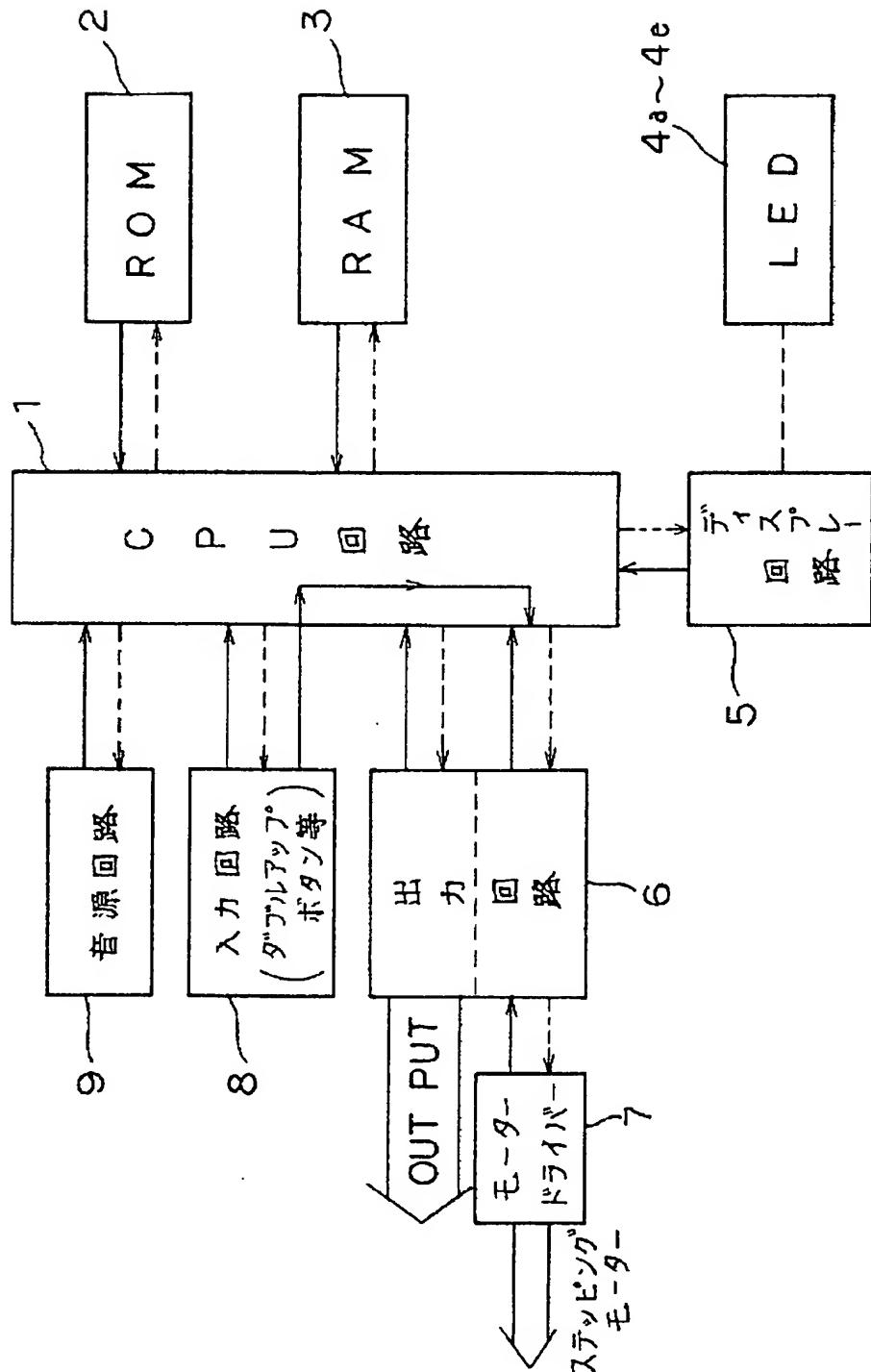
【図3】



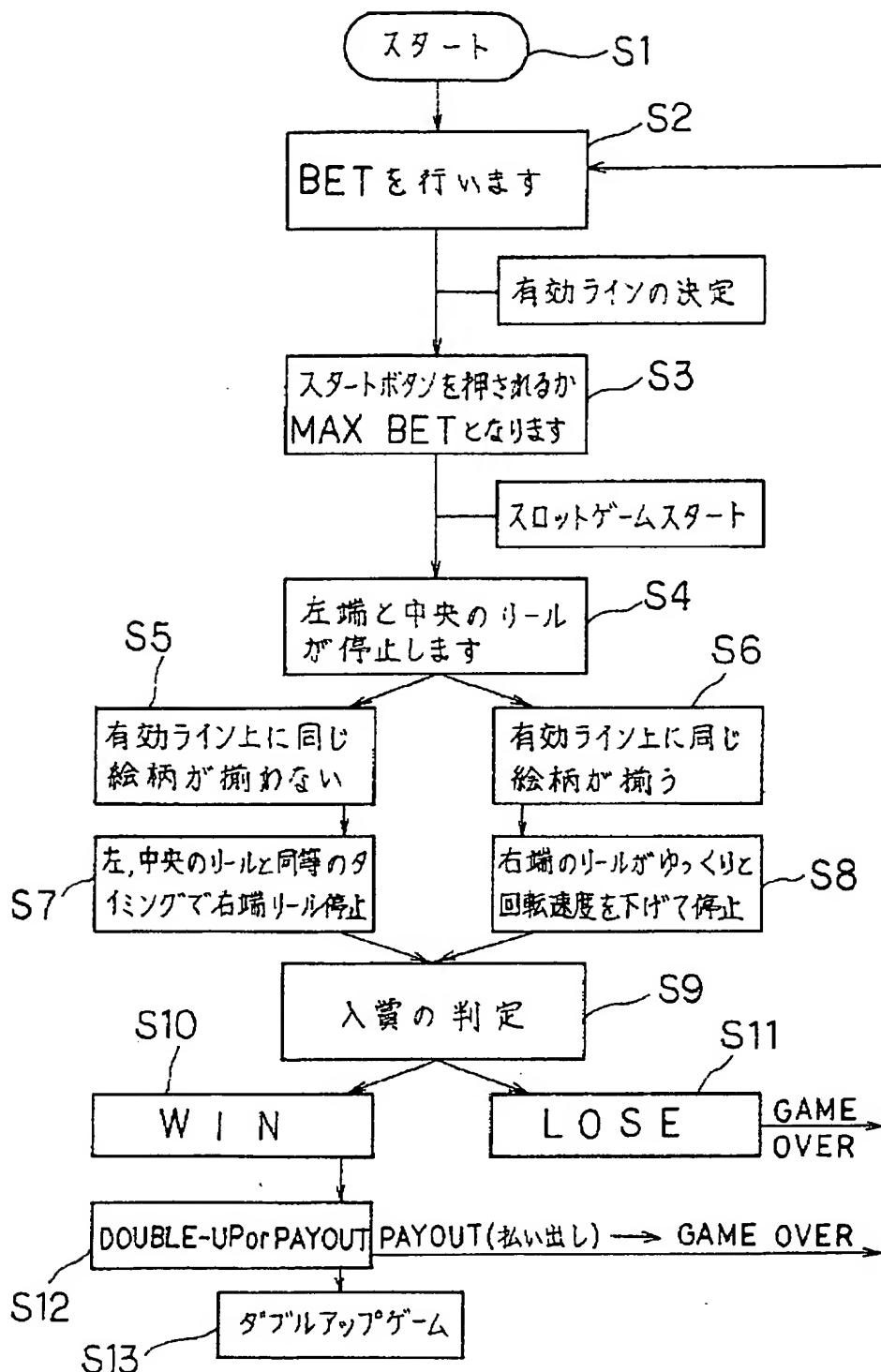
【図5】



[図1]



【図4】



JAPAN PATENT OFFICE (JP)
PUBLICATION OF UNEXAMINED PATENT APPLICATION (A)
Patent Application Laid-Open Number: Hei-5-237217
Publication Date: September 17, 1993

| Int.Cl. | ID Nos. | Ref. No. | Publication Date: |
|-------------|---------|----------|--------------------|
| A 63 F 5/04 | 516 B | 8907-2C | September 13, 1994 |
| | 512 | 8907-2C | |

Request for Examination: Not filed, Number of Claims: 3, (6 pages in total)

Patent Application Number: JP Patent Application Hei-4-75537
Filing Date: February 26, 1992
Applicant(s): K.K. Taito

Taito Bldg., 2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo

Inventor: Hideo KUMATANI
c/o K.K. Taito, Taito Bldg., 2-5-3, Hirakawa-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo

Inventor: Toshihiro TANAKA
c/o K.K. Taito, Taito Bldg., 2-5-3, Hirakawa-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo

Representative: Patent Attorney, Takeki YAMADA

Title of the Invention: Slot game machine

Abstract

[OBJECT] A slot game machine of the present invention is so constructed that when a first line-up detection means detects that pictures have been lined up in a given combination, a line-up changing means changes the line-up of pictures as displayed, while a line-up display means displays a line-up of pictures of a second group at a timing delayed from the timing a first line-up display means displays a line-up of pictures of a first group.

[EFFECT] The timing each reel stops is changed based on the intermediate result of a game so that it is possible to provide a slot game machine that makes a player unlikely to get bored with the game, and enhances the degree of intense, excitement and the like.

CLAIMS

[Claim 1] A slot game machine characterized in that it comprises: a line-up display means of displaying a line-up of pictures of a first group and a line-up of pictures of a second group, both groups having different types of pictures and being displayed independently of each other; a first line-up detection means of detecting whether the pictures of the first group displayed by the line-up display means have been lined up in a given combination; a line-up changing means of changing the line up of pictures of the second group displayed by the line-up display means when the first line-up detection means has detected that the given combination of pictures has been established; and a second line-up detection means of detecting whether the pictures of the first group and the pictures of the second group respectively displayed by the line-up display means and the line-up changing means have been lined up in a given combination, in which the line-up changing means displays the line-up of pictures of the second group at a timing delayed from the timing the line-up display means displays the line-up of pictures of the first group.

[Claim 2] The slot game machine according to claim 1, wherein the first group comprises a left row and a center row, and the second group comprises a right row.

[Claim 3] The slot game machine according to claim 1, wherein the line-up changing means moves the pictures of the right row as the second group, and displays the line up of the second group while gradually reducing the moving speed.

Detailed Description of the Invention

[0001]

Technical Field

[0002] This invention relates to a slot game machine that displays a line-up of different types of pictures and pays out coins based on the combination of the pictures.

[0003]

Prior Arts

[0004] As a conventional slot game machine, a slot game machine of a mechanical type exists, in which reels with plural different pictures displayed thereon are aligned in plural rows (e.g., three rows), and coins are paid out based on the combination of the pictures at the time of rotation and stop of the reels in plural rows.

[0005] According to this conventional slot game machine of the mechanical type,

when starting a game after determining the number of coins bet on a game, the reels subsequently stop from the left one in a given time. In a case where the combination of pictures is a prize-winning combination, coins are paid out at given odds, and thus one game is finished.

[0006]

Problems to be Solved by the Invention

[0007] In such a conventional slot game machine, all the reels stop at the same timing, and therefore a game is somewhat boring and therefore is likely to immediately lose a player's interest. This poses a problem that the time the player plays the game is shortened.

[0008] The present invention has been conceived in consideration of the above problem. It is an object of the present invention to provide a slot game machine that makes a player unlikely to get bored with the game, and enhances the degree of intense, excitement and the like by changing the timing each reel stops based on the intermediate result of the game.

[0009]

Means to Solve the Problems

[0010] In order to achieve the above object, there is provided a slot game machine that comprises: a line-up display means of displaying a line-up of pictures of a first group and a line-up of pictures of a second group, both groups having different types of pictures and being displayed independently of each other; a first line-up detection means of detecting whether the pictures of the first group displayed by the line-up display means have been lined up in a given combination; a line-up changing means of changing the line up of pictures of the second group displayed by the line-up display means when the first line-up detection means detects that the given combination of pictures has been established; and a second line-up detection means of detecting whether the pictures of the first group and the pictures of the second group respectively displayed by the line-up display means and the line-up changing means have been lined up in a given combination, in which the line-up changing means displays the line-up of pictures of the second group at a timing delayed from the timing the line-up display means displays the line-up of pictures of the first group.

[0011]

Function

[0012]

In the thus arranged slot game machine, when the first line-up detection means

detects that a given combination of pictures has been established, the line-up changing means changes the line-up of the pictures, while the line-up of the pictures of the second group is displayed at a timing delayed from the timing the line-up display means displays the line-up of pictures of the first group. Whereby, it is possible to make the player unlikely to get bored with the game, and enhance the degree of intense, excitement and the like.

[0013]

Embodiments

[0014] The embodiments of the present invention will be hereinafter described with reference to the attached drawings.

[0015] Fig. 1 is a schematic block diagram illustrating one embodiment of a slot game machine of the present invention.

[0016] In Fig. 1, a reference numeral 1 represents a CPU circuit for control of the entire operation of the slot game machine following the program mentioned below with reference to Fig. 4. A reference numeral 2 represents a ROM that stores this program. A reference numeral 3 represents a RAM to be used as a work area of the CPU circuit 1.

[0017] The player operates an input circuit 8 such as double-up buttons 13 illustrated as buttons 12-16 in Fig. 2. The result of the operation of the input circuit 8 by the player is transmitted to the CPU circuit 1. The CPU circuit 1 transmits output signal to a display circuit 5, an output circuit 6 and an sound source circuit 9 following a later described program, for display control of a display, driving control of a stepping motor (not shown) and control of a game sound.

[0018] The display circuit 5 is a circuit for drive control of a display mounted on the front side of a slot game machine 10 (cf. Fig. 2), and is especially designed to display pay-lines by five LEDs 4a-4e (cf. Fig. 2).

[0019] The output circuit 6 controls the drive of three stepping motors (not shown), and controls the rotation and stop of each of three reels 11a-11c (cf. Figs. 2 and 3). As illustrated in Fig. 3, different types of pictures are illustrated on the circumference of each of the reels 11a-11c, which are rotated in a vertical direction in Figs. 2 and 3. Displayed on the front side of the slot game machine 10 are three pictures per each of the three reels 11a-11c, that is, nine pictures in total, which are lined-up in rows. In a case where pictures in a horizontal or diagonal row have been lined up in a given combination, coins are paid out at given odds.

[0020] Whether or not coins are paid out when pictures in a horizontal or diagonal row have been lined up in a given combination, depends on the odds (the

number of coins bet). That is, for the number of coins bet being 1, coins are paid out when pictures merely in a single horizontal row represented by an LED 4a (cf. Fig. 2) have been lined up in a given combination. For the number of coins bet being 2, coins are paid out when pictures in any one of two horizontal rows represented by the LEDs 4a and 4b have been lined up in a given combination. Likewise, for the number of coins bet being 5, (maximum bet), coins are paid out when pictures in any one of total of five horizontal and diagonal rows represented by LEDs 4a-4e (cf. Fig. 2) have been lined up in a given combination.

[0021] The letters, SEVEN, G, BELL, 1-BAR, 2-BAR, and 3-BAR as illustrated in Fig. 3 are presented to merely indicate that the number of 7, ghost (blank), a bell mark, a single bar, a double bar and a triple bar are illustrated on the reels 11a-11c. That is, these letters are not illustrated on the reels 11a-11c, and only the pictures are illustrated thereon.

[0022] Fig. 4 is a flow chart for explanation of the program of the CPU circuit 1. When the program starts (Step S1), the player is invited to bet on a slot game (BET) (Step S2). By this "bet" is meant betting of coins, or inserting of coins through a coin inlet 17 by the player, as illustrated in Fig. 2. The number of coins inserted turns to be odds (the number of coins bet).

[0023] When the player presses a start button 16 (Fig. 2) after betting, or when the number of coins bet reaches 5 (when the maximum bet), the CPU circuit 1 drives a stepping motor reel (not shown) via the output circuit 6 and a motor driver 7 to start rotation of the reels 11a-11c (Step S3). Whereby, a game is started.

[0024] Then, the CPU circuit 1 stops rotation of the reels 11a and 11b in a given time (Step S4). Several manners for stopping the rotation are conceivable. For example, the reel 11b may be stopped after stopping the reel 11a; the reels 11a, 11b may be stopped at the same time; or the reels 11a, 11b may be manually and independently stopped through the operation by the player.

[0025] Subsequent to stopping the rotation of the reels 11a and 11b, the CPU circuit 1 determines whether pictures in a horizontal or diagonal row at the time of stopping the reels 11a, 11b have been lined up in a given combination (a combination gaining an extra bonus). When such a prize combination has not been established (Step S5), the rotation of the reel 11c is stopped at the same timing as the timing the rotation of the reels 11a, 11b is stopped (Step S7), and the step proceeds to determination of the next prize winning (Step S9).

[0026] When the prize combination has been established (Step S6), the reel 11c is stopped at a timing delayed from the usual timing (Step S8), as illustrated in Fig. 5.

At this time, the rotation speed of the reel 11c is preferably gradually reduced.

[0027] Upon the stop of the rotation of all the reels 11a-11c, the CPU circuit 1 determines whether pictures in a horizontal row at the time of the stop of the reels 11a-11c have been lined up in a given combination (a prize combination) (Step S9). When the prize combination has not been established, the CPU circuit 1 finishes the game and immediately returns to Step S2 (Step S11). When the prize combination has been established, the step proceeds to a condition ready to play the next game (a double-up game), or to query the player on whether coins are to be paid out (Step S12). When selected to proceed to the condition ready to play the next game (a double-up game), the step proceeds to Step S13. When selected to payout of coins, coins are paid out through a coin payout outlet 18 (cf. Fig. 2), and then the step returns to Step S2.

[0028] Although the present invention was described by the embodiment, various modifications may be made according to the technical idea of the present invention. For example, while the above embodiment was described as a slot machine of the mechanical type to rotate and stop the reels in plural rows, the present invention is not limited to the mechanical type. Specifically, the present invention may be applied to a slot game machine that displays pictures on a cathode-ray tube.

[0029] The order in which the left, right and center reels 11a-11c stop described in the above embodiment is that the right reel 11c stops after the reels 11a, 11b have stopped. Alternatively to this, the center reel 11b may stop after the reels 11a, 11c have stopped. It is possible to employ any other order for stopping, as well.

[0030]

[Effect of the Invention]

[0031] As described above, according to the slot game machine of the present invention, when the first line-up detection means detects that a given combination of pictures has been established, the line-up changing means changes the line-up of the pictures, while the line-up of pictures of the second group is displayed at a timing delayed from the timing the line-up display means displays the line-up of pictures of the first group. Whereby, the timing each reel stops is changed based on the intermediate result of the game so that it is possible to provide a slot game machine that makes the player unlikely to get bored with the game, and enhances the degree of intense, excitement and the like.

[Brief Description of the Drawings]

Fig. 1 is a schematic block diagram illustrating one embodiment of a slot game machine of the present invention.

Fig. 2 is a front view illustrating one embodiment of the slot game machine of the present invention.

Fig. 3 is a front view of reels illustrating one embodiment of the slot game machine of the present invention.

Fig. 4 is a flow chart illustrating one embodiment of the slot game machine of the present invention.

Fig. 5 is a front view of reels and LEDs illustrating one embodiment of the slot game machine of the present invention.

[Description of the Reference Numerals]

1: CPU circuit, 2: ROM, 3: RAM, 4a-4e: LEDs, 5: display circuit, 6: output circuit, 7: motor driver, 8: input circuit, 9: sound source circuit, 10: slot game machine, 11a-11c: reels, 12: payout button, 13: double-up button, 14: max-bet button, 15: 1-bet button, 16: start button, 17: coin inlet, 18: coin payout outlet